Dünya Döndükçe

Sabriye Aşır

Kapitalist masa oyunu Monopoly'nin sol kökenleri

Elizabeth Magie 1904 yılında, günümüzde Monopoly olarak bildiğimiz masa oyununun patentini aldı. Bir kapitalist sistem eleştirisi olan bu oyun amacından saptırılarak, kapitalist düzenin oyuncağı haline getirildi.

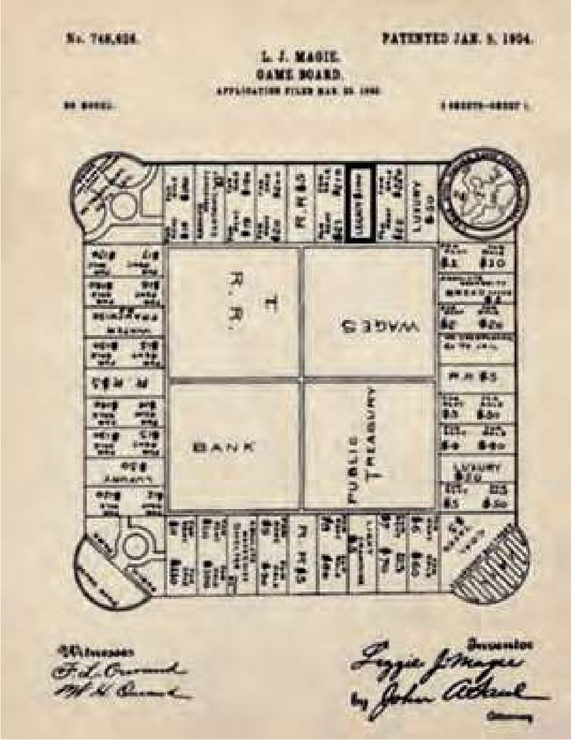
1932 yılının sonlarına doğru bir gece, Philadelphialı işadamı Charles Todd ve eşi Olive, arkadaşları olan Charles ve Esther Darrow'a kısa süre önce öğrendikleri bir emlak oyununu gösterdi. Oyun tahtasının etrafına kurulmuş bu iki karı-koca, hevesle zar atıyor, mülk satın alıyor ve taşlarını ilerletiyorlardı. Todd Ailesi, konukları olan Darrowların oyunu beğendiklerini duymaktan

Bugüne dek anlatılan; Charles Darrow adlı işsiz bir adamın Dünya Ekonomik Bunalımı'nın hüküm sürdüğü 1930'larda, ailesine bu ekonomik buhran dönemi öncesinde geçirdikleri güzel günleri anımsatmak için Monopoly'i geliştirdiği ve bu üstün yaratıcılığı sayesinde kendisinin bir milyoner haline geldiği, oyunu sattığı Parker Brothers adlı oyun üreticisini de yıkımın eşiğinden kurtardığı biçimindeydi.

son derece memnundu. Doğrusu Darrowlar oyundan öylesine etkilenmişlerdi ki, Charles Todd onlara da bir oyun seti hazırladı ve daha ileri seviyedeki bazı kuralları öğretti. Bu oyunun resmi olarak bir adı yoktu. Bir kutu içinde satılmıyordu fakat arkadaştan arkadaşa yayılıyordu. Herkes bu oyuna "Tekel Oyunu (Monopoly Oyunu)" diyordu.

Toddlar ve Darrowlar da, oyunu başka arkadaşlarıyla da pek çok kez oynadılar. Bir gün, işsiz ve evini geçindirmek için çaresiz durumda kalan Charles Darrow, arkadaşı Charles Todd'a oyunun kurallarının yazılı bir kopyasını çıkarmasını rica etti. Daha önce bu kuralları yazıya dökmeyi hiç aklına getirmemiş olan Charles Todd, bu rica karşısında biraz şaşırdı.

Aslında bu oyunun kuralları 1903 yılında Washington'da Elizabeth Magie adlı cesur ve ilerici bir kadın tarafından geliştirilmişti. Fakat Elizabeth Magie'nin oyun kültürü tarihindeki bu yeri, on yıllardır yok sayılmış ve oyunu bir arkadaşının evinde öğrenmiş olan Charles Darrow'a kalmıştı. Günümüzde de Magie'nin öyküsü ortaya çıkmış olmasına karşın, "Amerikan yenilikçiliğinin ilham veren bir



Tarihteki en popüler masa oyunu olan Monopoly, Elizabeth Magie'nin 1904 yılında patentini aldığı Mülk Sahipleri Oyunu'nun (Landlord's Game) değiştirilmiş bir versiyonudur.

örneği" olduğu öne sürülerek Charles Darrow masalında ısrar ediliyor.

Elizabeth Magie bu oyunu insanlar arasındaki mülk eşitsizliğinin sosyal tehlikelerini ortaya koyan bir eğitim aracı olması için geliştirdi. Oyun, dönemin büyük tekelcileri olan Andrew Carnegie ve John D. Rockefeller gibi insanlara karşı bir protesto niteliği de taşıyordu. Fakat bunun yerine oyuncular, açgözlülükle devasa miktarlarda para ve mülk toplayarak rakiplerinin mali sıkıntılarından zevk duymaya odaklandılar.

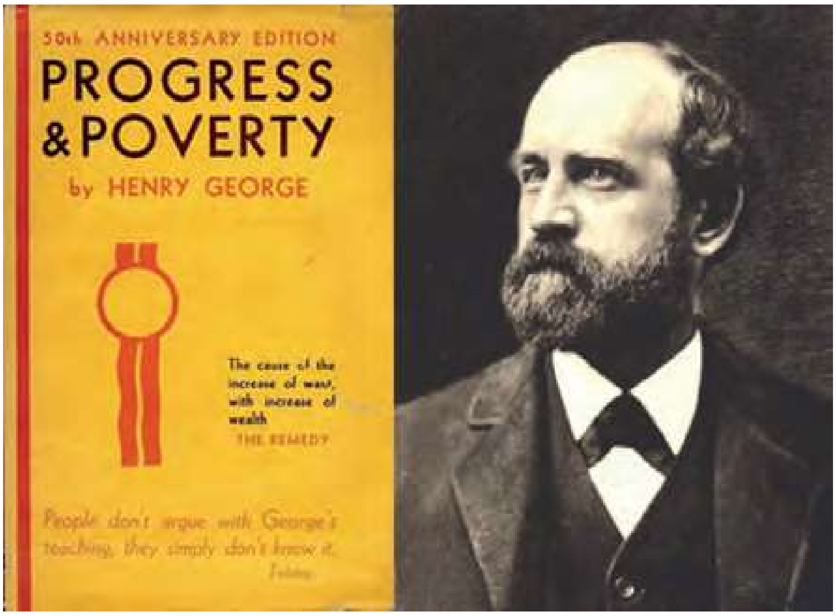
Bir çıkış yolu vardı. Çünkü 20. yüzyılın başı itibarıyla orta sınıf evlerde masa oyunları giderek yaygınlaşıyordu. Ayrıca icatçılar da bu oyunların yalnızca eğlence değil aynı zamanda bir iletişim aracı da olduğunu fark ediyorlardı.

MÜLK SAHİPLERİ OYUNU

Elizabeth Magie'ye göre, yaşadığı 20. yüzyılın beraberinde getirdiği sorunlar çok genişti. Gelir eşitsizliği çok büyüktü ve tekelciler de son derece güçlülerdi. Adı sanı bilinmeyen bir stenograf kadının, toplumun rahatsızlıklarını bir masa oyunu kadar önemsiz bir şeyle iyileştirebilmesi ise imkansız görünüyordu. Fakat denemek zorundaydı. 1900'lü yılların henüz başıydı ve geliştirmek istediği bu oyunla, ilerici politik görüşlerini yansıtmak istiyordu. İşinden evine döndüğü her akşam, bu oyunu tasarlamak için düşünüyor ve çiziyordu. Çünkü iş çıkışlarında insanlara verdiği politika dersleriyle yeterince insana ulaşabildiğini düşünmüyor, etkileşim gücü daha yüksek ve daha yaratıcı bir şeye gereksinim duyuyordu. Elizabeth Magie de böylesi bir ortamda işe koyuldu.

Adını "Mülk Sahipleri Oyunu" (Landlord's Game) koyduğu bu oyunu halka duyurmaya başlayan Elizabeth Magie, geliştirdiği bu oyunla ilgili olarak bir politika dergisinde şöyle diyordu: "Bu oyun, mevcut arazi kapatma sisteminin tüm olağan sonuçlarının uygulamalı olarak gösterilmesidir. Gerçek yaşamdaki başarım ve iflas unsurlarının tümünü içerdiği için 'Yaşam Oyunu' olarak da adlandırılabilir. Ve amaç, insan ırkının genel itibarıyla sahip olmak istediğidir. Yani malvarlığı birikimdir."

Magie'nin oyunu, parayla alınıp satılabilecek mülk ve araziler üzerineydi. Oyuncular birbirlerinden ya da bankadan para aldılar



Elizabeth Magie'ye ilham veren Ekonomist Henry George, İlerleme ve Yoksulluk (Progress and Poverty) adlı kitabında, şu ifadelere yer veriyordu: "Zenginliğin dağılımındaki eşitsizliğin en büyük sebebi, arazi mülkiyetindeki eşitsizliktir. Arazi mülkiyeti, bir halkın sosyal, politik ve dolayısıyla entelektüel ve ahlaki durumunu nihai olarak belirleyen en önemli temel gerçekliktir. Bütün insanların toprak kullanımında eşit haklara sahip olması, nefes almak konusunda eşit haklara sahip olması kadar açıktır. Yani varoluşsal bir haktır."

ve vergiler ödemek zorunda kaldılar. Oyun, o dönemde geliştirilen birçok başka oyundaki doğrusal yol tasarımının aksine oyuncuların oyun tahtası etrafında dönmesine olanak sağlayan bir düzene sahipti. Bir köşede Yoksul Ev ve Halk Parkı vardı. Ve tahtanın öbür yanında da hapishane yer alıyordu.

Bir başka köşe ise, bir yerküre çizimi ve Magie'nin politik bakış açısının kahramanı, Ekonomist Henry George'a saygı niteliğinde bir tümceyi barındırıyordu: "Ücretleri var eden, toprak ana üzerindeki işçi sınıfıdır." Oyununa ilham kaynağı olan da, Henry George'un vergi yükünün yalnızca zengin toprak sahiplerine konulması görüşüydü. Oyun tahtası üzerinde, Magie'nin kaleminden çıkan ve yüz yılı aşkın süredir de yerini koruyan iki sözcük göze çarpıyordu: "Hapse git."

Elizabeth Magie ise hapishane için şöyle diyordu: "Bir oyuncu kendini hapishanede bulduğunda diğerlerinin ona takılmaları, şakalar yapmaları ve oyuncu Yoksul Ev'e gitmek zorunda kaldığında da alaycı acıma ve avutma ifadelerinde bulunmaları, oyundaki neşe ve eğlencenin büyük bölümünü oluşturuyor."

Mülk Sahipleri Oyunu, rekabet etmek üzerine kurulu doğal insan içgüdülerine odaklıydı. Ve Magie iki ayrı kurallar dizisi oluşturdu: Birincisi, zenginlik yaratıldığında herkesin ödüllendirildiği bir anti-tekelci set. İkincisi de hedefin tekeller yaratmak ve rakipleri ezmek olduğu bir tekelci set. Magie'nin bakış açısı bir ikilemi içeriyor ve kendi içinde de iki karşıt felsefe arasında çözümlenmeye çalışılan bir gerilimi, bir çelişkiyi barındırıyordu. Bununla birlikte ve elbette, o dönemde Elizabeth Magie'nin bundan haberi olmasa da, bu kurallar daha sonraları toplumun hayal gücünü ele

geçirecek tekelci kurallardı.

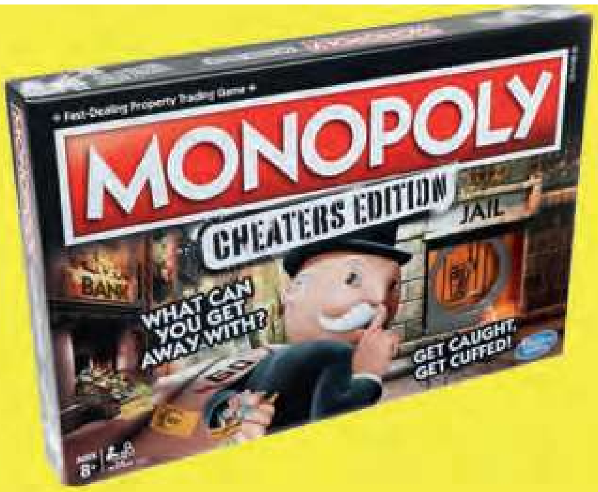
Geliştirdiği oyun üzerinde uzun süre çalışan Magie, Mülk Sahipleri Oyunu'nun hukuki haklarını güvence altına almak için 23 Mart 1903'te ABD Patent Ofisi'ne başvurdu. Bundan iki yıl sonra da New York merkezli Economic Oyun Şirketi ile anlaşarak oyununu piyasaya sürdü. Magie'nin oyunu solcu aydınlar ve üniversite kampüslerinde popüler oldu ve ilerleyen otuz yıl boyunca da yayılmaya devam etti.

Elizabeth Magie'nin bundan haberi olmasa da, bu kurallar daha sonraları toplumun hayal gücünü ele geçirecek tekelci kurallardı.

New Jersey eyaletindeki Quakers topluluğuna da ulaşan oyun, böylece Charles Darrow'a kadar gitmiş oldu.

EKONOMİ PROFESÖRÜ RALPH ANSPACH'IN ANTİ-MONOPOLY DAVASI

Charles Darrow'un Parker Brothers'a götürdüğü oyun, dünya çapında yüz milyonlarca kopya sattı ve Darrow yaşamı boyunca telif hakkı aldı. Magie de Parker Brothers'tan ödeme aldı. Oyun 1930'ların ortalarında yükselişe geçtiğinde, şirket kendi alanını korumak için diğer benzer oyunların haklarını da satın alınca, Parker Brothers, Mülk Sahipleri Oyunu ve diğer iki başka oyun fikri için Elizabeth Magie'ye 500 dolar ödediğini, telif ise vermediğini açıkladı.



Magie'nin gelir dağılımı ve vergilendirmedeki eşitsizliklere dikkat çektiği Mülk Sahipleri Oyunu'nun amacından koparılarak, "Zenginliğin peşine düşün ve tepeye çıkmak istiyorsanız rakiplerinizi ezin" anlayışına büründüğü Monopoly'nin bu yıl çıkan yeni versiyonu ise sahtekarlık yapan oyuncuların ödüllendirilmesini içeriyor. Bugüne dek hazırlanan tüm versiyonlar, oyuncuların dürüst olacağı ve kuralları izleyeceği varsayımı üzerine kurulmuştu. (New 'Cheaters Edition' of Monopoly rewards players for dishonesty, bigthink.com, 1 Şubat 2018)

En sonunda Magie, kızgınlığını kamuoyu ile paylaştı. 1936 yılı Ocak ayında Washington Post ve The Washington Evening Star gazetelerine röportajlar verdi. Monopoly'nin başarısının bütün

ödülünü Charles Darrow aldığından, Magie'nin bu oyunun icadındaki rolü belirsiz kaldı. Fakat 1973 yılında, geliştirdiği Anti-Monopoly adlı oyunu nedeniyle Parker Brothers şirketinin yasal mücadele başlattığı solcu bir akademisyen olan Ralph Anspach, davasıyla ile ilgili araştırma yaparken Magie'nin öyküsünü öğrendi ve şirketin Monopoly'nin fikri mülkiyeti üzerindeki

THE EVENING STAR, WASHINGTON, D. C., TUESD

Designed to Teach

Game of "Monopoly" Was First Known as "Landlord's Game."

Scan PEO – 1.

hakkını temelden çürütmeye çalıştı.

Ekonomi profesörü Ralph Anspach'ın davası on yıl boyunca devam etti. Sonunda Anspach davayı kazandı ve Magie'nin bu oyunun geliştirilmesindeki yaşamsal rolünü ortaya koyan olağanüstü bir materyal arşivi oluşturdu. Fakat günümüzde Parker Brothers'ın yan kuruluşu olduğu şirket konumundaki Hasbro, Elizabeth Magie'yi yok saymayı sürdürüyor ve The Guardian'ın bu konudaki demeç talebine şöyle yanıt veriyor: "Hasbro, bugün üretilen ve oynanan resmi Monopoly oyununu Charles Darrow'a borçludur." Ve hatta Hasbro'nun internet sitesinde, oyun tarihinin zaman çizelgesi 1935'te başlıyor.

Oysa belki de sırları korumak ve buna özen göstermek birlikte, gerçeklere bağlı kalmak ve gerçekleri korumak bizi biz yapabilir. Ve işte böylelikle "Biricik Darrow masalı" sürüp gidiyor. Çünkü sadece bu mantıklı bulunuyor. The New Yorker dergisinden Calvin Trillin 1978'de, "Darrow masalı, 'Amerikan endüstrisinin Evreka Okulu'nun hoş, temiz ve iyi yapılandırılmış' bir efsane örneğidir." diye yazıyordu.

Dünyamızı oluşturan parçaları sessiz sedasız var eden daha kaç Magie'nin öyküsünün anlatılmamış durumda olduğunu kestirmek güç. Bu insanların katkıları öylesine görünmez durumda ki, çok az sayıda insan durup bu şeylerin kökenleri üzerinde düşünebiliyor. Yaygın olarak benimsenen inançlar her zaman detaylıca incelemeye açık olmayabilir. Ama belki de asıl soru, daha en başta onlara neden bağlı kaldığımız, bunların doğruluğunu sorgulamamamız ve gerçekler su yüzüne çıktığında da neden onları görmezden geldiğimizdir.•

sabriyeasirbd@gmail.com

Çeviri kaynağı yazı: The secret history of Monopoly: the capitalist board game's leftwing origins, Mary Pilon - The Guardian, 11 Nisan 2015